

دفتر تحضير مادة الحاسب الآلي الصف الثالث الإعدادي



الفصل الدراسي الأول

٢٠٢٤-٢٠٢٥



السيرة الذاتية للمعلم

الأسم :

المدرسة :

الإدارة التعليمية التابع لها :

المؤهل الدراسي :

مادة التدريس :

المدرسة الأساسية :

المدرسة المنتدب اليها :

تاريخ التعيين :

الوظيفة على الكادر :

كود المعلم :

رقم الهاتف :

مدير المدرسة

موجه المادة

معلم المادة

.....

.....

.....



جدول الحصص

الحصة اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الاثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

الحصة اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الاثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

مدير المدرسة

موجه المادة

معلم المادة

.....

.....

.....



الأهداف العامة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

في نهاية الفصل الدراسي الأول ينبغي ان يكون الطالب قادراً على:

- * تزويد الطلاب بالقدر المناسب من المعارف والمهارات العلمية والأساسية ذات الصلة بتكنولوجيا المعلومات.
- * تنمية مهارات التفكير العلمي الأساسية مع التركيز على المهارات التكنولوجية الحديثة من خلال تعاملهم مع الكمبيوتر.
- * تدريب الطلاب على العمل ضمن فريق من خلال ممارستهم لتقنيات الكمبيوتر.
- * تنمية مهارات التعليم الذاتي بغية الوصول إلى المعلومة الصحيحة بأنفسهم من خلال استخدامات الكمبيوتر.
- * تنمية الوعي لدى التلاميذ بأهمية استخدام الكمبيوتر في جميع مجالات الحياة.
- * تقدير الطلاب للدور الذي يلعبه الكمبيوتر في حل المشكلات.
- * تألف الطلاب مع الكمبيوتر والتعامل مع برامجه دون رهبة.
- * تنمية الشخصية المصرية القادرة على مواجهة تحديات الألفية الثالثة في الثورة التكنولوجية والمعلوماتية.
- * اكتساب الأخلاقيات والسلوكيات الصحيحة في التعامل مع الآخرين عبر وسائل وأدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

مدير المدرسة

موجه المادة

معلم المادة



الأهداف الخاصة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

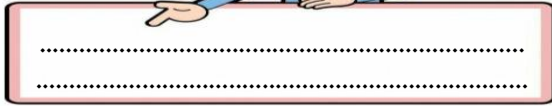
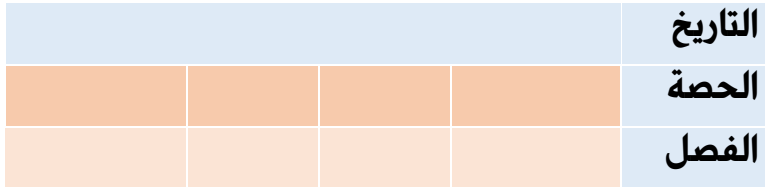
في نهاية الفصل الدراسي الأول ينبغي ان يكون الطالب قادراً على:

- ☐ يعرف المشكلة Problem Definition
- ☐ يُحدد مراحل حل مشكلة Problem Solving Stages
- ☐ يكتب خطوات حل المشكلة الخوارزمية Algorithm
- ☐ يرسم خريطة تدفق Flow Chart تعبر عن خطوات الحل
- ☐ يوضح المقصود بلغة البرمجة.
- ☐ يتعرف ماهية الفيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic.NET
- ☐ يُحدد أهم مكونات شاشة IDE
- ☐ يُحدد ما يوفره إطار العمل .Net framework
- ☐ يتعرف نافذة الخصائص Properties Window
- ☐ يختار الخاصية Property المناسبة.
- ☐ يختار القيمة المناسبة للخاصية Property
- ☐ يفرق بين الخصائص Properties التي تميز كل أداة من أدوات التحكم
- ☐ يتعامل مع نافذة الكود Code Window
- ☐ يحدد المقصود بمعالج الحدث Event Handler
- ☐ يضبط خصائص Properties أدوات التحكم Controls برمجياً

مدير المدرسة

موجه المادة

معلم المادة



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

عرض الـدرس

التقويم